

Демоническая Чума

Закливание 5

Хаос | Болезнь | Зло | Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция касание; Цели 1 существо
Испытание Стойкости

Ваше прикосновение заражает цель демонической чумой. Это заболевание истончает душу жертвы, подпитывая ей саму Бездну. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает 2 урона злом за каждый круг заклинания и штраф состояния -2 к испытаниям против демонической чумы либо на 1 день, либо пока не заразится ею (смотря что случится раньше).

Провал цель заражается демонической чумой на стадии 1.

pf2.ru

Цветная Стена

Закливание 5

Преграждение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➡ реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.
Длительность 10 минут

Вы создаёте непрозрачную вертикальную стену света, окрашенную в один из ярких цветов. Стена абсолютно прямая, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена при создании должна пройти через существо, заклинание тратится впустую. Стена создаёт яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет ещё на 20 футов. Вы сами можете игнорировать эффекты стены.

Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый из цветов оказывает определённое действие на проходящие сквозь неё предметы, эффекты и существ. Цветную стену нельзя нейтрализовать обычным образом: каждый из её цветов автоматически нейтрализуется, если становится целью определённого заклинания, даже если круг этого заклинания ниже круга цветной стены.

- 1. **Красный** стена уничтожает боеприпасы дистанционного оружия (например, стрелы и болты), которые сквозь неё пролетают, и наносит 20 урона огнём всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Конус холода может нейтрализовать красную цветную стену.
- 2. **Оранжевый** стена уничтожает метательное оружие, которое сквозь неё пролетает, и наносит 25 урона кислотой всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Порыв ветра может нейтрализовать оранжевую цветную стену.
- 3. **Жёлтый** стена не пропускает эффекты с дескрипторами «звук», «кислота», «негативный», «огонь»,

pf2.ru

Цветной Покров

Закливание 5

Иллюзия | Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Длительность 1 минута

Цель оказывается укрыта переливающимися всеми цветами покровом. Существо получает растерянность, когда находится рядом с ней, а любая попытка атаковать цель вызывает ярчайшую вспышку света. Существо, успешно попавшее по цели атакой в ближнем бою, проходит испытание Воли.

Успех атакующий избегает эффекта.

Провал атакующий получает слепоту на 1 раунд.

Критический провал атакующий получает шок на 1 раунд. Существо получает временную невосприимчивость к этому эффекту

pf2.ru

Защита От Смерти

Закливание 5

Преграждение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция касание; Цели 1 живое существо, которого коснулись
Длительность 10 минут

Вы защищаете существо от воздействия негативной энергии. Оно получает бонус состояния +4 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «негативный» и «смерть», устойчивость 10 к негативному урону. Кроме этого, подавляются эффекты состояния обречённости.

pf2.ru

Критический провал

Цель заражается демонической чумой на стадии 2.

Демоническая чума (болезнь). Уровень 9. Цель не может снять вызванное демонической чумой состояние истощения, пока болезнь не исцелена. Стадия 1: истощение 1 (1 день). Стадия 2: значение истощения увеличивается на 2 (1 день).

Преграждение

Вы создаёте непрозрачную вертикальную стену света, окрашенную в один из ярких цветов. Стена абсолютно прямая, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена при создании должна пройти через существо, заклинание тратится впустую. Стена создаёт яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет ещё на 20 футов. Вы сами можете игнорировать эффекты стены.

Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый из цветов оказывает определённое действие на проходящие сквозь неё предметы, эффекты и существ. Цветную стену нельзя нейтрализовать обычным образом: каждый из её цветов автоматически нейтрализуется, если становится целью определённого заклинания, даже если круг этого заклинания ниже круга цветной стены.

- 1. **Красный** стена уничтожает боеприпасы дистанционного оружия (например, стрелы и болты), которые сквозь неё пролетают, и наносит 20 урона огнём всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Конус холода может нейтрализовать красную цветную стену.
- 2. **Оранжевый** стена уничтожает метательное оружие, которое сквозь неё пролетает, и наносит 25 урона кислотой всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Порыв ветра может нейтрализовать оранжевую цветную стену.
- 3. **Жёлтый** стена не пропускает эффекты с дескрипторами «звук», «кислота», «негативный», «огонь»,

Иллюзия | Зрение

Цель оказывается укрыта переливающимися всеми цветами покровом. Существо получает растерянность, когда находится рядом с ней, а любая попытка атаковать цель вызывает ярчайшую вспышку света. Существо, успешно попавшее по цели атакой в ближнем бою, проходит испытание Воли.

Успех атакующий избегает эффекта.

Провал атакующий получает слепоту на 1 раунд.

Критический провал атакующий получает шок на 1 раунд. Существо получает временную невосприимчивость к этому эффекту

Преграждение

Вы защищаете существо от воздействия негативной энергии. Оно получает бонус состояния +4 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «негативный» и «смерть», устойчивость 10 к негативному урону. Кроме этого, подавляются эффекты состояния обречённости.

ТЕНЕВОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Иллюзия Тень

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤ С; **Условие** заклинание или магический эффект наносит урон
Дистанция 60 фт.; **Цели** спровоцировавший эффект

Вы замещаете материальную энергию заклинания энергией Теневого плана, делая его отчасти иллюзорным. Совершите попытку нейтрализации заклинания-цели; уровень нейтрализации теневого замещения при этом считается на 2 выше. При успехе существа получают от заклинания в два раза меньше урона, но в остальном оно действует как обычно.

pf2.ru

СИНЕСТЕЗИЯ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Прорицание Ментальный

Источник Основная книга правил
Традиции оккультная
Сотворение ➤ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воли; **Длительность** 1 минута

Вы перестраиваете восприятие существа неожиданным образом: оно начинает видеть звуки в виде цветных вспышек, слышать запахи и так далее. Цель проходит испытание Воли. Заклинание обладает тремя эффектами:

- Цель отвлекается и должна проходить чистую проверку со СЛ 5 всякий раз, когда совершает действие с дескриптором «концентрация». При провале действие тратится впустую.
- Цель испытывает проблемы со зрением, поэтому все существа и объекты становятся для неё плохо

pf2.ru

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Необычный Прорицание Ментальный

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** вы и 4 или менее согласных существа, которых коснулись
Длительность 8 часов

Цели могут телепатически общаться с некоторыми другими целями или всеми целями сразу из любых мест в пределах планеты.

pf2.ru

НАРЫВ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Некромантия

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы указываете на цель в пределах дистанции, и на её коже появляются жгучие нарывы, наполненные едкой жидкостью. Цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех на цели вырастает один нарыв. Вы можете взорвать нарыв в качестве одиночного действия с дескриптором «концентрация». При этом цель и все существа в области 15-футового конуса с начальной точкой на цели

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

видимыми.
• Цель с трудом перемещается. Она получает неуклюжесть 3 и штраф состояния -10 футов к своим скоростям.
Критический успех цель избегает эффектов.
Успех эффекты действуют 1 раунд.
Провал эффекты действуют 1 минуту.
Критический провал аналогичен провалу, но из-за изменений восприятия цель получает шок 2.
Повышенное (9 кру) вы можете выбрать целями 5 или менее существ.

получают 7д6 урона кислотой (обычные испытание Стойкости). Вы сами выбираете направление конуса, но цель не должна в него попадать. Когда на теле цели не остаётся нарывов, заклинание прекращается.
Провал аналогичен успеху, но на цели вырастает два нарыва.
Критический провал аналогичен успеху, но на цели вырастают четыре нарыва.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1д6.

<div> <div>Тайный Сундук</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Воплощение</div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 контейнер и его содержимое общим весом не более 10 Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки </p> <p>Вы перемещаете контейнер со всем его содержимым на Эфирный план и впоследствии можете вернуть его обратно. Физические свойства контейнера (материал, наличие замков и тому подобные особенности) никак не влияют на эффект заклинания, но внутри не должно быть существ. При Сотворении заклинания контейнер и его содержимое перемещаются в случайное место в глубине Эфирного плана. Течение времени для</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Причудливая Геометрия</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Иллюзия</div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции оккультная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Дистанция 60 фт.; Область 4 куба со стороны 10 фт. каждый Испытание Воли; Длительность 1 минута </p> <p>Вы наводите морок, заставляя пространство в выбранных областях преломляться, вспучиваться и изгибаться вопреки всем мыслимым законам. Выбранные области не могут быть рядом друг с другом. Существа, находящиеся в областях при Сотворении заклинания или попадающие в них впоследствии, проходят испытание Воли для определения эффекта заклинания. При взаимодействии с иллюзией существо также может пройти</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Стена Плоти</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Некромантия</div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ реагент, Ж Дистанция 20 фт. Длительность 10 минут </p> <p>Вы создаёте на прямой линии стену из живой плоти 20 футов в высоту и до 30 футов в длину. Толщина стены составляет 3 фута, а у каждого её 5-футового участка КБ 10 и 75 ПЗ. По вашему желанию стена может быть короче или ниже. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Починка предмета не может восстановить ПЗ стены — это можно сделать только позитивной энергией или заклинаниями исцеления и аналогичными способностями. При Сотворении заклинания вы выбираете одну из следующих особенностей для стены.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Глаза на стене появляются сотни немигающих глаз. Вы можете смотреть через них, получая ситуативный бонус +2 к требующим зрения проверкам Внимания в пределах линии видимости стены. Кроме этого, </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Изгнание</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо, которое не на родном плане. Защита Воля </p> <p>Вы возвращаете цель на её родной план. Цель должна пройти испытание Воли. При Сотворении заклинания вы можете потратить дополнительное действие и стоимость, чтобы существо получило ситуативный штраф -2 к этому испытанию. В качестве стоимости должен выступать специально подобранный объект, который для существа является табу. Заклинание не срабатывает, если вы пытаетесь сотворить его не на своём родном плане. Критический успех вы получаете шок </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div>Воззвание к духам</div> <div>Закливание 5</div> <div>КонцентрацияЭмоцииУжасМанипуляция</div> <div>МентальныйПустота</div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p><p>Сотворение ➡</p><p>Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв</p><p>Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p></div> <div>Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд. В последующие раунды, когда вы впервые за раунд используете Поддержание этого заклинания, вы</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Проклятие моряка</div> <div>Закливание 5</div> <div>КонцентрацияПроклятиеМанипуляция</div> <div></div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции мистическая, оккультная, первобытная</p><p>Сотворение ➡</p><p>Дистанция касание; Цели 1 существо</p><p>Защита Воля</p></div> <div>Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли.</div> <div>Критический успех цель избегает эффекта.</div> <div>Успех цель получает тошноту 1. Если значение тошноты снижается до 0, проклятие прекращается.</div> <div>Провал цель получает тошноту 1 и не может снизить значение тошноты ниже 1, пока проклятие действует. Снять проклятие можно избавлением от недуга 4 круга или другой подобной магией. Пока цель находится на воде на расстоянии не менее 1 мили от</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Зондирование памяти</div> <div>Закливание 5</div> <div>НеобычныйКонцентрацияЯзык</div> <div>МанипуляцияМентальный</div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции мистическая, оккультная</p><p>Сотворение 1 минута</p><p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p><p>Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p></div> <div>Вы мысленно вторгаетесь в разум существа и копаетесь в нём в поисках нужных сведений. Вы получаете доступ к воспоминаниям и знаниям существа, если оно провалит испытание Воли.</div> <div>Успех цель избегает эффекта.</div> <div>Провал в течение длительности заклинания вы каждый раунд можете использовать Поддержание заклинания, чтобы задать новый вопрос и попытаться получить ответ. После каждого вопроса цель может совершить проверку Обмана против</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Глаз-разведчик</div> <div>Закливание 5</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияТайновидение</div> <div></div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p><p>Сотворение 1 минута</p><p>Дистанция см. описание</p><p>Длительность поддерживаемое</p></div> <div>Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит.</div> <div>Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед ним, либо переместить его на 10 или менее футов, но при этом видеть во всех</div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Послание Закливание 5 </div> <div> Концентрация Манипуляция Ментальный </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение >>> Дистанция планета; Цели 1 хорошо известное вам существо </p> <hr/> <p> Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Теневой выброс Закливание 5 </div> <div> Концентрация Манипуляция Тень </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение >>> Дистанция варьируется; Область варьируется; Испытание обычное испытание Воли или Реакции (по выбору цели) </p> <hr/> <p> Вы осуществляете выброс квазиреальной материи Теневого плана. Вы выбираете область заклинания (30-футовый конус, 50-футовая линия или 15-футовый взрыв в пределах дистанции 120 футов) и тип урона (дробящий, дух, звук, колющий, кислота, огонь, режущий, сила, холод, электричество). Выброс наносит всем существам в области 6d8 урона выбранного вами типа. </p> <hr/> <p> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Ползучие гады Закливание 5 </div> <div> Концентрация Манипуляция Тень </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение >>> Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность 1 минута </p> <hr/> <p> Клубок теневых змей опутывает существ в области. При Сотворении заклинания каждое существо в области получает 3d6 колющего урона и 1d6 продолжительного урона ядом из-за змеиных укусов, также оно может оказаться в захвате либо обездвижено в зависимости от результата испытания Реакции. Существо, закончившее свой ход в области, тоже должно пройти это испытание, даже если оно уже в захвате или обездвижено змеями. Вы можете использовать Прекращение </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Разговор с камнями Закливание 5 </div> <div> Концентрация Земля Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение >>> Длительность 1 час </p> <hr/> <p> Вы можете задавать природному или обработанному камню вопросы и получать ответы. Камни сами по себе неразумны, но вы говорите с природными духами камня, чей характер зависит от типа камня, а в случае обработанного камня — ещё и от типа строения, частью которого он является. Восприятие, знания и точка зрения камней существенно ограничены и отличаются от человеческих, поэтому и важными они считают совсем другие вещи. Камни в основном могут отвечать на вопросы о существах, которые в прошлом их касались, а также рассказать, что </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div> <p> Повышенное (+2) продолжительный урон ядом увеличивается на 1d6, 1d3 змей увеличивается на 6. </p> <hr/> <p> урон и обездвижено оно змеёй. Критический провал аналогичен провалу, но существо получает двойной урон и обездвижено оно змеёй. Успех существо избегает эффекта. для этого заклинания. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <p> Повышенное (6 кпу) длительность заклинания — 8 часов. </p> <hr/> <p> находится за ними или под ними. </p> </div> <div>pf2.ru</div>

Подсознательное
внушение

Закливание 5

Концентрация Устранение Язык
Манипуляция Ментальный Незаметное

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы внедряете глубоко в разум цели подсознательное внушение, и при соблюдении заданного вами условия она начинает ему следовать. Вы побуждаете цель действовать определённым образом, но внушение должно формулироваться так, чтобы действия выглядели логичными; внушение, побуждающее к саморазрушению или очевидно идущее вразрез с интересами цели, не сработает. Цель проходит испытание

pf2.ru

Призыв дракона

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Призыв

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «дракон» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Если у дракона есть дескриптор магической традиции (мистический, сакральный, оккультный, или первобытный), вы можете призвать его только заклинанием соответствующей традиции.

Повышенное (6 круг) Уровень 7.
Повышенное (7 круг) Уровень 9.
Повышенное (8 круг) Уровень 11.
Повышенное (9 круг) Уровень 13.

pf2.ru

Призыв сущности

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Призыв

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «аберрация» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне.

Повышенное (6 круг) Уровень 7.
Повышенное (7 круг) Уровень 9.
Повышенное (8 круг) Уровень 11.
Повышенное (9 круг) Уровень 13.
Повышенное (10 круг) Уровень 15.

pf2.ru

Нейронный импульс

Закливание 5

Концентрация Устранение Манипуляция
Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная
Сотворение ♦♦
Область 30-фт.ая эманация
Защита Воля; **Длительность** 1 раунд

Вы выпускаете волну ментальной энергии, поражающей разум всех врагов в области. Все враги в области проходят испытание Воли.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает шок 1.
Провал существо получает шок 2.
Критический провал существо получает шок на 1 раунд.

pf2.ru

Воли.
Критический успех цель избегает эффекта и знает, что вы пытаетесь её контролировать.
Успех цель избегает эффекта, но считает, что вы просто с ней разговаривали, а не творили заклинание.
Провал внушение остаётся в подсознании цели до вашей следующей подготовки. Если до этого будут соблюдены условия, цель немедленно обратит внимание на эффект длительностью 1 минуту, но прекратит сопротивление, если цель выполнит внушённое или если внушение станет саморазрушительным или начнёт вызывать очевидные негативные последствия.
Критический провал аналогично провалу, но базовая длительность эффекта составляет 1 час.
Повышенное (6 круг) вы можете выбрать цель или менее существ.

pf2.ru

Повышенное (10 круг) Уровень 15.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

<div> <div>Телекинетическая ноша</div> <div>Заклинание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Дистанция 120 фт.; Цели один бесхозный объект весом не более 80 и размером не более 20 фт. по каждой стороне. Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <p>Вы перемещаете цель на 20 или менее футов и можете удерживать её в воздухе. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете либо вновь переместить объект, либо выбрать новую подходящую цель в пределах дистанции.</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Истинная речь</div> <div>Заклинание 5</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 час </p> <p>Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.</p> <p>Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Путь в тенях</div> <div>Заклинание 5</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Тень</div> <div>Телепортация</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели вы и 10 или менее согласных существ, которых коснулись. Длительность 8 часов </p> <p>Вы частично переходите на Теневой план и используете его искажённую природу для более быстрого перемещения. За час вы проходите примерно такое расстояние, что обычно преодолели бы за 3 дня. Ориентиры весьма приблизительные и неточные, поэтому после Прекращения вами заклинания или окончания длительности цели оказываются примерно в 1 миле от желаемого места назначения.</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Сокрушительное отчаяние</div> <div>Заклинание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Эмоции</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Ментальный</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Область 30-фт. конус Защита Воля; Длительность 1 or more rounds </p> <p>Все существа в области впадают в отчаяние. Эффект зависит от результата испытания Воли существа. Критический успех существо избегает эффекта.</p> <p>Успех существо 1 раунд не может совершать ответные действия и в начале своего хода проходит испытание повторно. При провале оно начинает безутешно рыдать и получает замедление 1 на этот ход.</p> <p>Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 минута.</p> <p>Критический провал аналогичен</p> <div>pf2.ru</div>
<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div>	<div>nr2jd</div> <div> <div>Повышенное (7 круг)</div> <div>область</div> <div>увеличивается до 60-футового конуса.</div> </div> <div> <div>провалу, но существо автоматически</div> <div>получает замедление 1 на 1 минуту.</div> </div>